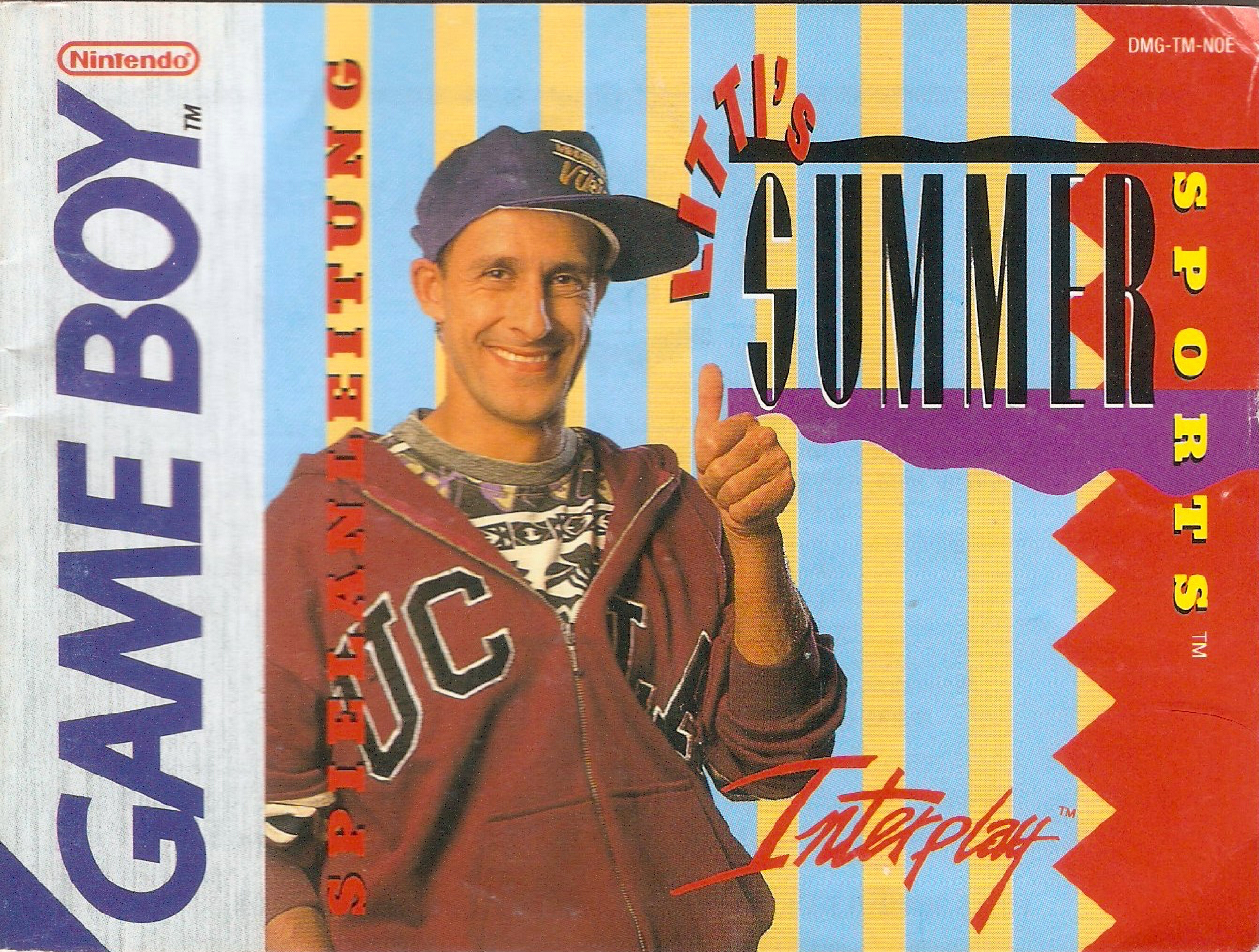
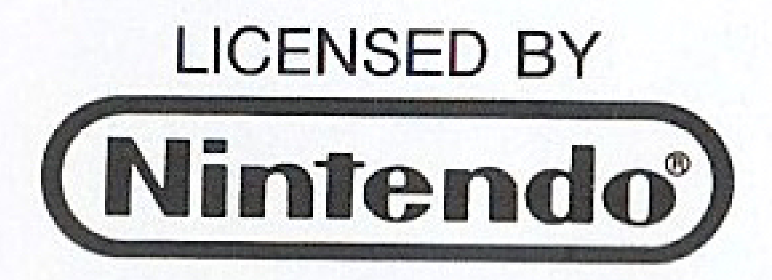

Nintendo
GAME BOY™
DMG-TM-NOE
SPIELANLEITUNG
LITTI'S
SUMMER
SPORTS™
Interplay™



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu ihrem GAME BOY System paßt.

LICENSED BY



Inhaltsverzeichnis

Danke, daß Du Dich für das Gameboy-Spiel "Summer Sports" entschieden hast. Wir empfehlen Dir, diese Anleitung vollständig zu lesen, bevor Du das Spiel beginnst, damit Du den maximalen Spielspaß hast. Für weitere Fragen solltest Du dieses Heft gut auftbewahren.

Behandlung des Gameboys und des Spiels

1. Wenn Du über eine längere Zeit mit Deinem Gameboy spielst, solltest Du jede Stunde einige Minuten Pause machen.

2. Dein Gameboy ist ein Präzisionsgerät. Bewahre ihn und die Spiele darum nicht unter extremen Temperaturen auf und vermeide unsanfte Behandlungen und Elektroschocks.

3. Berühre die Kontakte nicht und lasse sie nie naß werden.

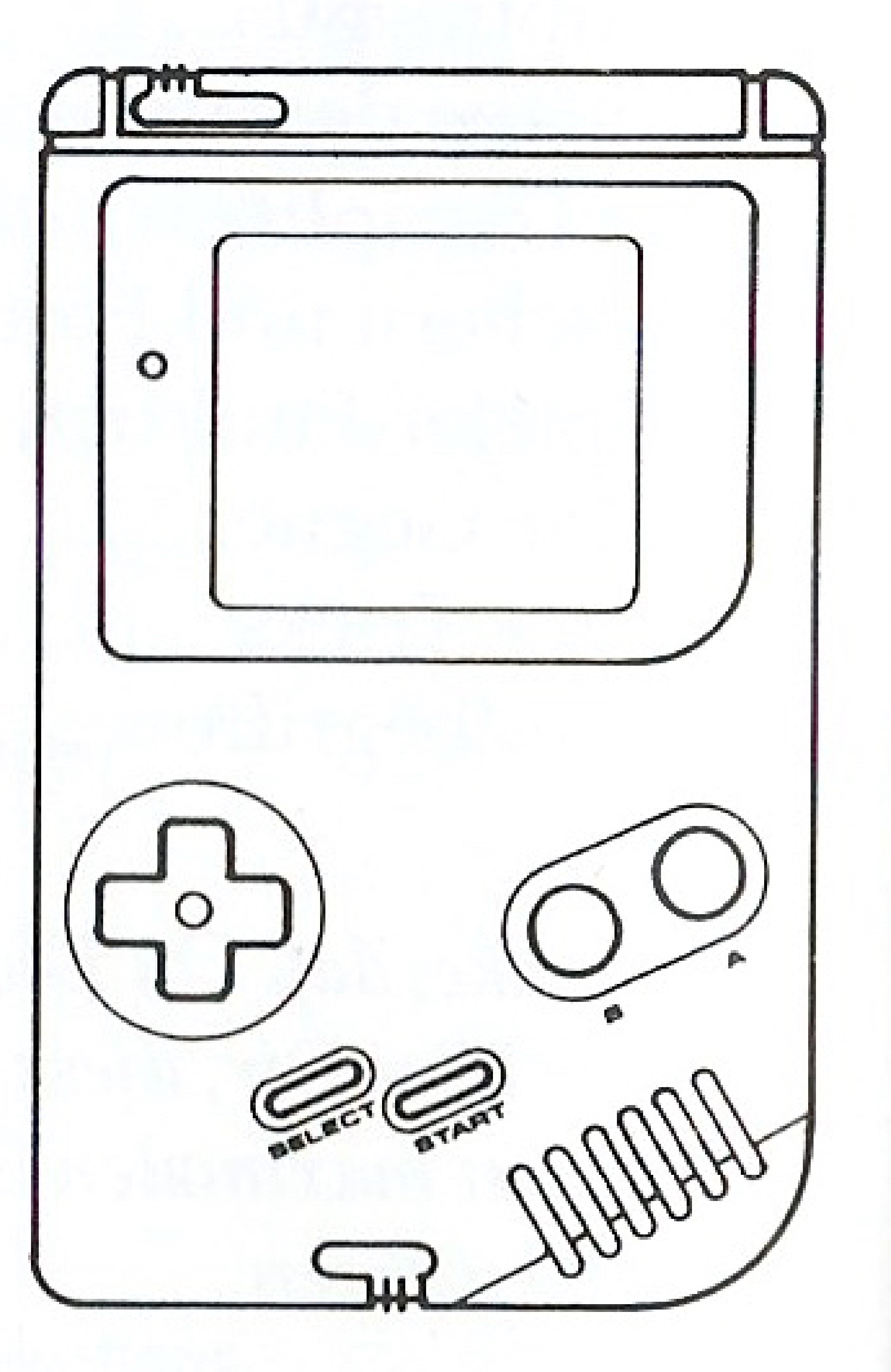
4. Reinige Deinen Gameboy nicht mit Benzin, Alkohol, Verdünner oder ähnlichem.

5. Wenn Du nicht gerade spielst, solltest Du das Modul in der Schutzverpackung aufbewahren.

Die Steuerung

Tastenfunktionen

A-Taste - Wählt Informationen im Hauptmenü und übermittelt von Bildschirm zu Bildschirm. Sie wird auch bei verschiedenen Laufdisziplinen benutzt (siehe Erklärung der Disziplinen).



B-Taste - Kann bei Eingabe des Namens oder des Spielecodes Zeichen löschen. Wird auch bei verschiedenen Laufdisziplinen benutzt (siehe Erklärung der Disziplinen).

Start-Taste - startet Summer Sports. Erneutes Drücken stoppt das Spiel während der Laufdisziplinen.

Select-Taste - kann benutzt werden, um von Bildschirm zu Bildschirm zu wechseln.

Fadenkreuz - benutze die obere und untere Hälfte Deiner Vier-Wege-Taste, um in den Menüs zu wählen, und alle vier Richtungen, wenn Du Deinen Namen oder den gespeicherten Spielecode eingibst.

Beginn des Spiels

1. Lege Deine Summer Sports-Spielekassette in den Game-Boy ein.

2. Schalte den Game-Boy an.

3. Nachdem "NINTENDO" vom Bildschirm verschwunden ist, erscheint das Titelbild.

4. Drücke die A-Taste um weiterzugehen...

5. ...und das Hauptmenü erscheint.

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü findet man folgende Optionen:

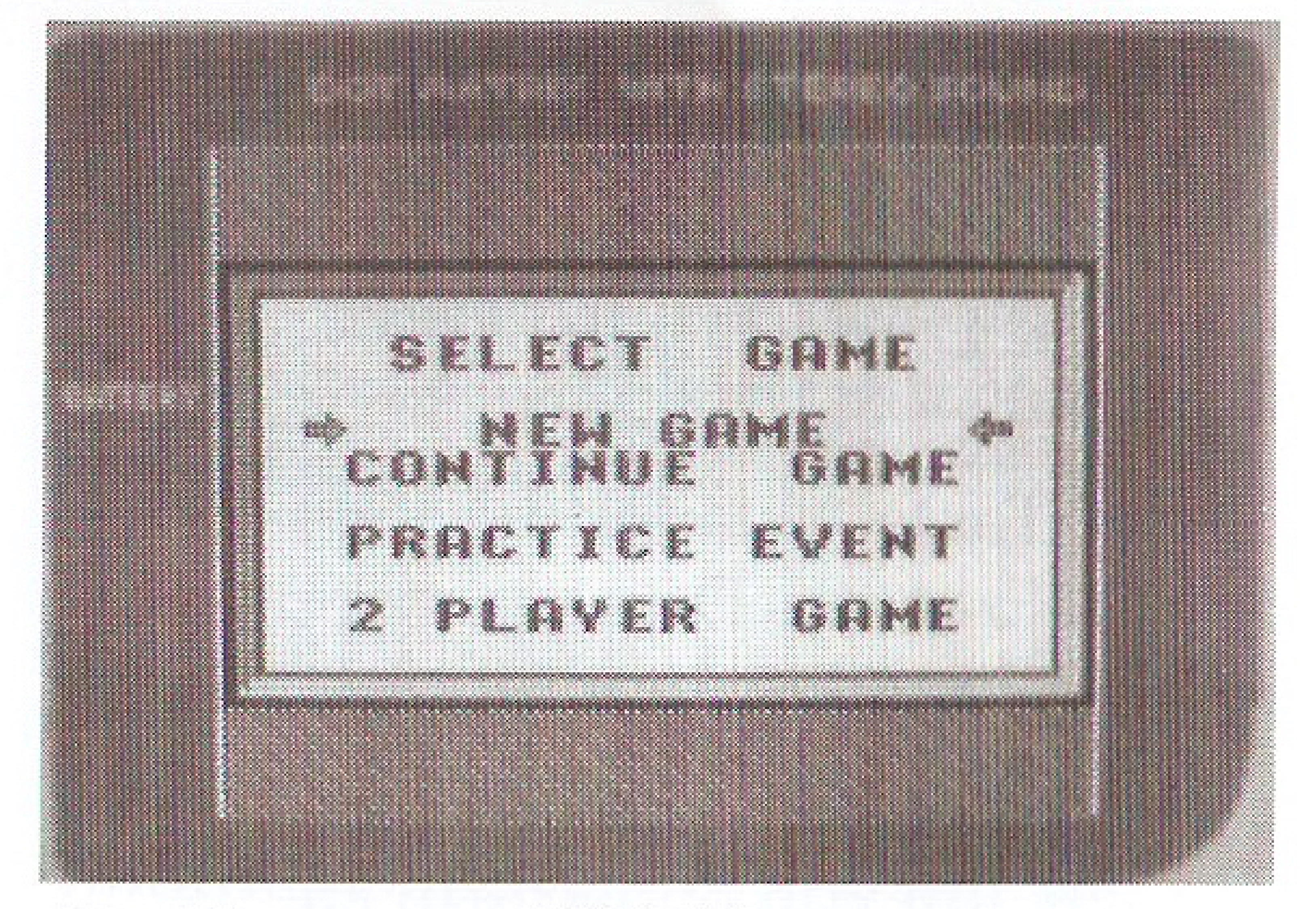
1. **Neues Spiel** - Beginn des kompletten Spiels mit jeder Disziplin

und Wettkampf mit verschiedenen Gegnern. Du kannst Deinen Namen eingeben.

2. **Altes Spiel** - Du kannst an der Stelle, an der Du ausgeschieden bist, weiterspielen.

3. **Training** - Erlaubt Dir, eine Disziplin Deiner Wahl zu trainieren. Du wirst gefragt, welche Disziplin Du trainieren möchtest.

4. **2 Spieler Modus** - Ermöglicht Dir, Summer Sports gegen einen Freund zu spielen. Wähle aus, indem Du den Pfeilwahlschalter mit der Vier-Wege-Taste hoch und runter bewegst. Drücke die A-Taste, wenn er sich an der Stelle Deiner Wahl befindet (Merke: Alle Menüs arbeiten auf diese Weise).



Der Hauptmenü-Bildschirm

Eingabe des Namens

Benutze die Vier-Wege-Taste, um den Pfeilwahlschalter über den Bildschirm zu bewegen. Drücke die A-Taste, wenn die Pfeile auf den Buchstaben Deiner Wahl zeigen. Die gewählten Buchstaben werden dann in der richtigen Reihenfolge am oberen



Eingabe des Namens

Rand des Bildschirms erscheinen. Falls Du Dich verschreibst, kannst Du mit der B-Taste korrigieren. Mit "LER" kannst Du Vor- und Nachname voneinander trennen. Nachdem Du Deinen Namen eingegeben hast, kannst Du "Start" drücken oder mit dem Pfeilwahlschalter auf "Ende" gehen und die A-Taste drücken.

Erklärung der Disziplinen

Grundsätzliche Power-Technik

In allen Disziplinen mußt Du die A-Taste immer wieder und so schnell wie möglich drücken, um viel Energie zu erreichen. In den Laufdisziplinen wirst Du somit schneller rennen können, und in anderen Disziplinen hast Du mehr Kraft, um den Diskus oder den Speer zu werfen oder weiter zu springen.

Zeitpunkt des Starts

In den Laufdisziplinen wird Dir "AUF DIE PLÄTZE; FERTIG; LOS!" als Startsignal angesagt. Du solltest erst starten, wenn das Wort "LOS" zu sehen ist. Wenn Du früher startest, begehst Du einen Fehlstart und mußt

erneut beginnen. Achtung: Bei 3 Fehlstarts erzielst Du keine Punkte für diese Disziplin.



1. 100 Meter-Lauf

Drücke wiederholt und so schnell wie möglich die A-Taste, um die größtmögliche Energie zu erreichen. Wenn Du und Dein Gegner die Zielgerade überschreiten, ist diese Disziplin beendet.

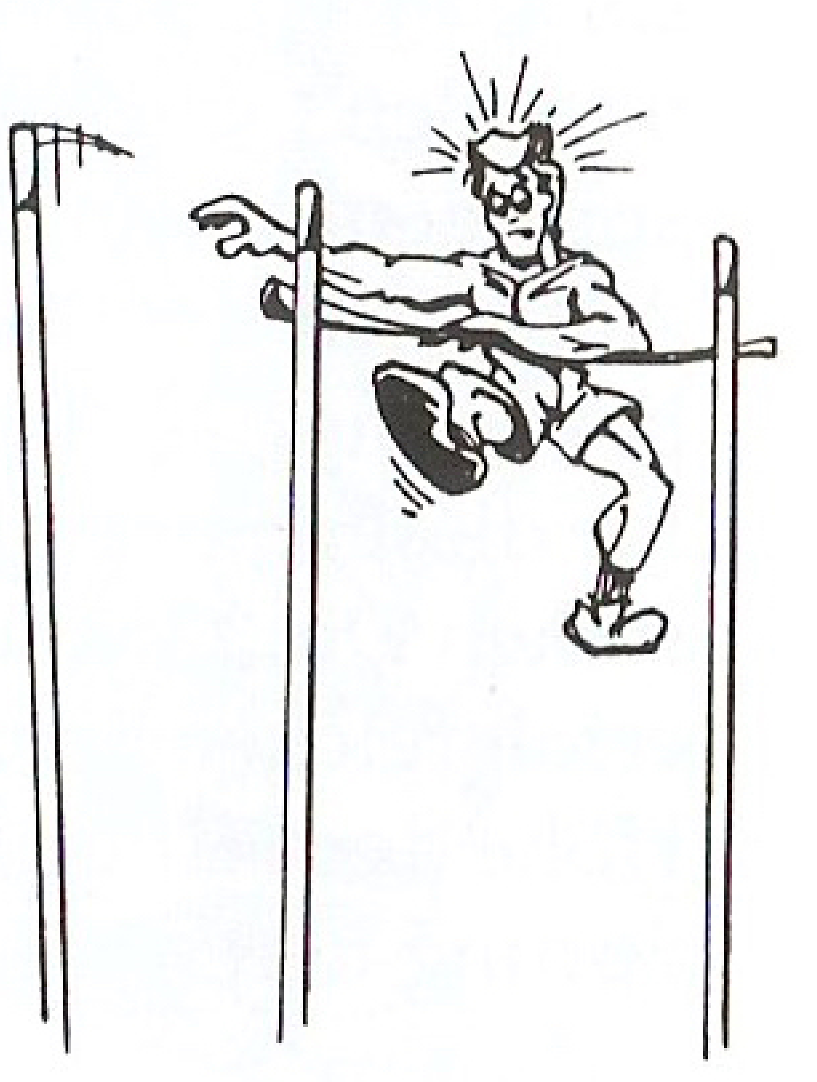
2. Hürdenlauf

Drücke die A-Taste wiederholt und so schnell wie möglich, um die größtmögliche Energie zu erreichen. Wenn Du eine Hürde erreichst, mußt Du die B-Taste drücken, um darüber zu springen. Je länger die B-Taste gedrückt wird, desto höher wirst Du springen. Aber wenn Du sie zu lange drückst, wirst Du nur langsam wieder auf den Boden kommen.

3. Speerwurf

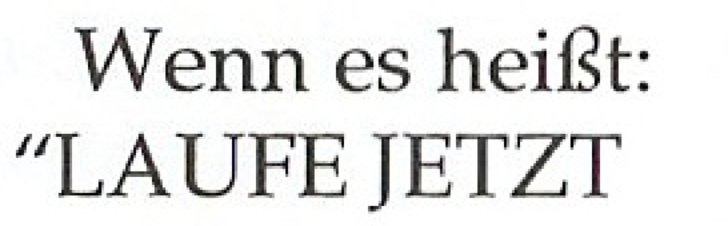
Dein Gegner wird den Speer zuerst werfen. Wenn Du an der Reihe bist, mußt Du die A-Taste wiederholt und schnell drücken, um die größtmögliche Energie zu erzielen. Drücke die B-Taste, sobald Du die erste Linie überschreitest, um Deinen Speer schräg nach oben anzuwinkeln. Während Du das machst, mußt Du Deine Energie durch Betätigung von Taste A beibehalten. Um den Speer zu werfen, ist nochmals Taste B zu drücken, allerdings bevor Du das Ende der Wurfbahn erreicht hast. Beim Speerwurf stehen Dir 3 Versuche zu, wobei nur der beste bewertet wird und Punkte ergibt.

4. Stabhochsprung



Dein Gegner beginnt. Wenn Du an der Reihe bist, mußt Du als erstes die Höhe des Querholzbalkens (3-5 Meter) bestimmen.

Wenn es heißt: "LAUFE JETZT



LOS!," mußt Du die A-Taste wiederholt und schnell drücken, um die größtmögliche Energie zu erreichen. Wenn sich die Spitze Deines Stabes über der schwarzen Aufsetzgrube, rechts vor dem Querholzbalken, befindet, muß Taste B gedrückt werden, um ihn am Boden aufzusetzen. Du wirst auf die Stange zu abspringen. Drücke nochmals B, sobald Dein Stab gerade steht, um über den Querholzbalken zu springen. Wenn Du die Grube beim Aufsetzen des Stabes verfehlst, bekommst Du zwei weitere Versuche für diesen Sprung. Für jede Höhe stehen Dir 3 Versuche zu. Nach jedem erfolgreichen Sprung kannst Du die Höhe der Stange für den nächsten Sprung neu wählen.

5. Weitsprung

Wenn Du an der Reihe bist, mußt Du Taste A wiederholt und schnell drücken. Drücke B, bevor Du an der Absprunglinie ankommst, also kurz vor der Sandgrube. Du wirst aufhören zu rennen, und ein Winkel-Messer zeigt Dir Deinen Absprung-Winkel an. Drücke nun noch einmal B, um im angezeigten Winkel abzuspringen.

6. Diskus-Wurf

Dein Gegner beginnt. Wenn Du an der Reihe bist, muß Taste A wiederholt und schnell gedrückt werden, um sich zu drehen und die Energie zu steigern. Drücke B, sobald Du Dich 1 1/2 mal gedreht hast, um

den Diskus zu werfen. Du solltest werfen, wenn Dein Arm rechts auf den Boden zeigt. Versuche den Diskus so gerade wie möglich zu werfen, um eine größere Weite zu erreichen.

7. Gewichtheben

Dein Gegner beginnt. Wenn Du an der Reihe bist, kannst Du das Gewicht (50 - 250 kg) wählen. Drücke nun wiederholt und schnell Taste A, um Deine Energie zu steigern. Wenn Du aufstehst, muß B gedrückt werden, um die Stange auf Schulterhöhe zu bringen. Drücke weiterhin A, um Deine Kraft zu behalten. Wenn Du erneut beginnst aufzustehen, muß B wiederholt gedrückt werden, um die Stange über den Kopf zu stemmen. Wenn die Stange am höchsten Punkt ist, muß B ein drittes mal gedrückt werden, um sie abzulassen. Du solltest darauf achten, daß jedesmal



beim Drücken von B die richtige Stellung zum Heben erreicht ist. Wenn Deine Energie nicht hoch genug ist, könnte es sein, daß Du Deine Stellung nicht lange genug halten kannst, um B zu drücken. Es wird mit 4 Ausdauer-Punkten begonnen. Während Deine Kraft durch Drücken von A aufrecht erhalten wird, läßt die Ausdauer nach. Die Stange muß gehoben sein, bevor Deine Ausdauer auf 0 ist.

Speichern und Weiterführen von Spielen

Am Ende jeder Runde bekommst Du einen Code. Notiere diesen Code. Es ist der Code, um das Spiel später einmal weiterzuspielen. Nachdem Du ihn notiert hast, kannst Du mit der nächsten Runde von Summer Sports weitermachen oder aufhören.

Um ein angefangenes Spiel weiter-zuspielen, mußt Du den Punkt "Altes Spiel" im Hauptmenüs benutzen. Du wirst dann aufgefordert, Deinen Namen einzugeben (siehe auch Eingabe des Namens). Danach wirst Du aufgefordert, den gespeicherten Spiele-Code einzugeben. Benutze dazu die gleichen Tasten, die Du gedrückt hast, um deinen Namen einzuschreiben, und wähle "END", wenn Du fertig bist. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, wirst Du an der gewünschten Stelle mit Deinem nächsten Gegner weiterspielen können. Alle Deine angesammelten Punkte von den vorhergegangenen Runden werden gesichert sein.

2 Spieler

Bevor Du das 2-Spieler-Spiel vom Hauptmenü wählst, solltest Du Dich vergewissern, daß zwei Game-Boys mit einem Video-Link-Kabel verbunden sind. Beide Game-Boys benötigen eine Summer Sports Kassette. Wenn ein Spieler das 2-Spieler-Spiel wählt, erscheint für beide das "Namen Eingeben!" - Bild. Nachdem die Namen eingegeben wurden, beginnt Summer Sports. Im 100 Meter und im Hürdenlauf starten beide Spieler zur selben Zeit. In den anderen Disziplinen zeigt der Game Boy sofort an, wer an der Reihe ist. Alle gesammelten Punkte werden verrechnet und am Ende der Runde wird der Gewinner genannt.

Lerne Deine Gegner kennen!!!

A. Ricky, der Barbar

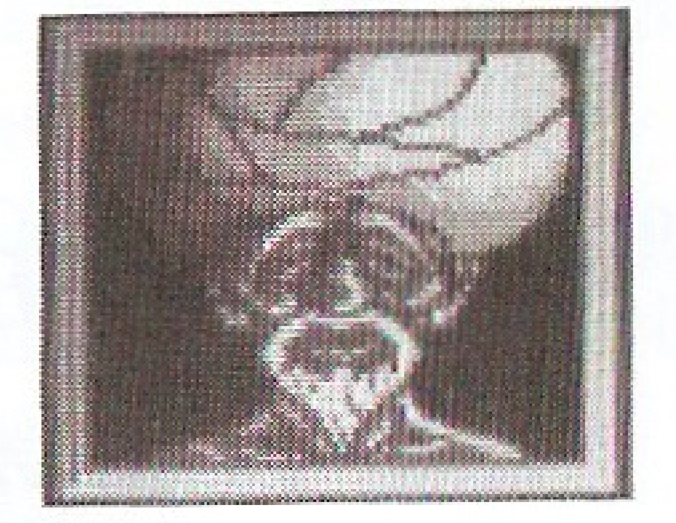
Stark wie 10 Männer und dumm wie Bohnenstroh - Ricky versteht die meisten Disziplinen nicht und bestreitet sie nur schlecht. Aber immer, wenn es ans Gewichtheben geht, ist Vorsicht geboten. Ein Ratschlag: Ricky liebt Kekse, also gib ihm niemals etwas, das so aussieht wie ein Keks.



B. Swammi Pastrami

Ein Meister der Illusion. Swammi gebraucht Illusionen, einige

Gegenstände und magische Teppiche, um zu konkurrieren. Ohne sie wäre er schlechter als Ricky.



C. Kenichi Katana Ninja

Ein furchtbarer Gegner - Kenichi nutzt die Tricks eines Ninjas zu seinem Vorteil.



D. Irwin B. Cheetin

Der originellste Spieler der Geschichte. Es hilft Dir, Irwin zu verstehen, wenn Du seinen ersten Namen zu nur einem abkürzt. Merke Dir, daß Betrügen Dich nicht zur Spitze antreiben kann.



E. Jack Strop

Der beliebteste Sportler der Welt. Jack benötigt nichts Bestimmtes; er ist einfach der Beste. Er war über 10 Jahre lang der Summer Sports - Weltmeister. Wirst Du in der Lage sein, ihn zu besiegen?

Spiele-Tips

1. **Der schnelle Start** – Beim 100 Meter- und beim Hürdenlauf mußt Du versuchen, die Zeit des Startes perfekt abzustimmen, indem Du die Sekunden zählst, nachdem "AUF DIE PLÄTZE" das erste Mal auf dem Bildschirm erscheint.

2. **Der niedrige Sprung** – Halte Deine Sprünge im Hürdenlauf so niedrig wie möglich, um eine längere Zeit-Verzögerung zu vermeiden.

3. **Den besten Winkel erreichen** – Der Wurfwinkel des Speers hängt davon ab, wie früh Du die B-Taste drückst. Wenn B zu spät gedrückt wird, wirst Du den Speer geradeaus werfen und er wird nicht sehr weit fliegen. Wenn Du B zu früh drückst, wird er sehr hoch in die Luft, aber nicht sehr weit fliegen. Wenn man ihn in einem 30 Grad-Winkel abwirft, wird er die maximale Distanz erreichen. Du kannst den besten Speer-Wurfwinkel erreichen, wenn Du etwa ein Zoll (2 1/2 Meter) nach der ersten Linie wartest. Beim Weitsprung mußt Du versuchen, bis zum letzten Schritt, bevor B wieder gedrückt wird, zu warten, um die maximale Distanz zu erzielen.

4. **Mach die leichten Sachen zuerst** – Versuche beim Stabhochsprung und beim Gewichtheben erst die Werte zu erreichen, von denen Du weißt, daß Du sie erreichen kannst; erst dann solltest Du neue Herausforderungen suchen. Auf diesem Weg hast Du die Garantie, viele Punkte zu erreichen,

auch wenn Du an den schwierigeren Ubungen scheiterst.

5. **Die Mitte ist besser** – Beim Diskuswurf muß versucht werden, den Diskus in die Mitte des Feldes zu werfen. Auf diese Art wird er am weitesten fliegen.

6. **Sei geduldig** – Drücke beim Weitsprung und Stabhochsprung die B-Taste beim zweiten Mal nicht zu früh, sonst wird das Resultat ein Sprung nach oben beim Weitsprung sein bzw. ein sicherer Mißerfolg beim Stabhochsprung.

Grundsätzliche Wettkampf Bedingungen

Alle Disziplinen in Litti's Summer Sports werden wie bei Disziplinen eines echten Summer Sports gezählt. Es sind viele Bücher erhältlich, die Spielstände für jede Disziplin eines echten Sieben – oder Zehnkampfes zeigen. Du kannst sie ablesen und Deine eigenen Rekorde mit denen der Olympiateilnehmer vergleichen.

Holz – Der Aluminiumstab, der während eines Staffellaufes weitergegeben wird.

Käfig – Der Metallzaun um den Kreis beim Hammerwurf und manchmal beim Diskuswurf.

Stoßen und Reißen - Die

Bewegung, die ausgeführt wird, um Gewichte in der Gewichtheber-Disziplin zu stemmen.

Zehnkampf – eine Reihe von 10 Disziplinen, welche die Dauer von zwei Tagen beansprucht.

Fehlstart – Wenn ein Athlet in einer Laufdisziplin die Startblöcke verlässt, bevor die Pistole gefeuert wurde.

Abwurflinie – Beim Speerwurf muß der Athlet den Speer werfen, bevor er diese Linie erreicht, um einen ungültigen Wurf zu vermeiden.

Schuß – Die Laufdisziplinen werden mit einem Pistolenschuß gestartet. Wenn ein Läufer die Startblöcke verläßt, bevor der Schuß ertönt, ist dies ein Fehlstart. Die Pistole hat keine echten Patronen.

Linien – Den Weg, den Läufer oft benötigen, um innerhalb zu bleiben.

Matte – Die Schaumstoffmatte, in der ein Athlet nach einem Hoch- und Stabhochsprung landet, sowie die Sandgrube, in die die Athleten beim Weitsprung springen.

Staffel – Eine 4 Personen-Disziplin, bei der jede Person eine Teilstrecke zurücklegt und ein Staffelholz der nächsten Person weitergibt.

Ring – Die Fläche, von welcher aus man den Hammer und den Diskus wirft.

Spikes – Leichtgewicht- Schuhe mit Metall-Spikes. Verschiedene Spikes sind für verschiedene Disziplinen erforderlich.

Startblöcke – Die Startposition für die Athleten in den Laufdisziplinen.

Ziellinien – Die Endlinie für alle Laufdisziplinen.

Wenn Dir diese Game-Boy-Version von Summer Sports gefällt, hast Du vielleicht Interesse daran, einige dieser Disziplinen in der Realität auszuprobieren. Bevor Du etwas alleine ausprobierst, solltest Du Dich immer mit einem Trainer beraten, der Erfahrung mit der Disziplin Deiner Wahl hat. Diese Disziplinen sind viel schwerer, wenn Du sie selbst versuchst und erfordern viel Praxis.

Zählweise und spezielle Funktionen.

Am Ende jeder Disziplin erzielst Du einen Spielstand. Dieser Spielstand wird mit den anderen Spielständen dieser Runde verrechnet. Am Ende einer kompletten Runde von Summer Sports wird der Endspielstand mit dem Deines Gegners verglichen. Wenn Dein Spielstand dieser Runde höher ist als der Deines Gegners, wird Dir erlaubt, die nächste Runde zu bestreiten. Bevor Du zur nächsten Runde schreitest, wird Dein Spielstand für diese Runde mit den Spielständen der anderen Runden zusammengerechnet. Wenn Dein Spiel beendet ist, wird also Dein totaler Summer Sports - Spielstand angezeigt.

Wenn die Select-, A- und B-Tasten gleichzeitig gedrückt werden, wird das laufende Spiel verlassen. Beobachte Deinen Game-Boy sorgfältig! Es ereignen sich verschiedene Dinge.

Verdienste

PROGRAMM

Programmierung
Bill "Burger" Heineman

Grafiken
Jason "Snake" Magness
Brian Giberson
Todd J. Camasta
Bruce Schlickbernd

Klangeffekte und Instrumentierung
Scott La Rocca

Testspieler
J. Phil Britt
Hayato Ochiai
Chris Taylor
Jacob R. Bucher III
Bill "Weez" Dugan

Produzent
Michael Quarles

Ausführender Produzent
Brian Fargo

HANDBUCH

Geschrieben von
Thomas R. Decker
Bill "Weez" Dugan

Layout und Design
Vince De Nardo

Original Grafik
Hayato Ochiai



ALLEINVERTRIEB DEUTSCHLAND



VIDEO-SPIELE

Am Südpark 12 D-6092 Kelsterbach
Fax. 06107 / 760680

PRINTED IN JAPAN